

Exploration du cinéma expérimental

Séance 1 - Introduction : explorer le cinéma

En démantelant le dispositif classique du cinéma, le cinéma expérimental permet d'en apprécier les fondamentaux : support pellicule, montage, projection... Parce qu'il transforme les codes narratifs institués, le cinéma expérimental permet en outre de revoir les règles du cinéma et de repenser nos modes de perception. Il permet également de découvrir les rapports qu'entretient le cinéma avec les autres arts, que ce soit les arts plastiques, la poésie, la danse, la musique...

Aborder le cinéma expérimental, c'est aussi développer une relation de jeu avec la création cinématographique. Pour des enfants qui ne possèdent pas nécessairement les normes de réalisation d'un film (mais qui en voient et en connaissent les résultats), l'approche du cinéma expérimental permet de les décomplexer en leur proposant une forme non normative, à la fois enthousiaste et très personnelle de la création cinématographique, dans laquelle ils peuvent plus aisément faire advenir leur sensation tout en accédant à des questions de fond sur le cinéma.

Ce parcours sera donc l'occasion d'élargir la vision que les enfants peuvent avoir du cinéma, en montrant des films aventureux mais tout à fait accessibles. À chaque séance on montrera un film, on en parlera, puis on se lancera dans une activité pratique en lien avec le film.

Un film pour commencer : Interlude de Joost van Veen

Vidéo : <https://youtu.be/XIWdJ-4gQ>

Interlude (2005, Pays-Bas, 2 min, musique : Chris Cole) a été réalisé et développé à la main par le cinéaste hollandais Joost van Veen : des poissons ont été filmés en train de nager, et le cinéaste a travaillé au moment du développement de la pellicule pour obtenir un effet de dissimulation, comme si les poissons cherchaient à se camoufler. *Qu'avons-nous vu dans ce très court métrage ? Quel lien entre le motif principal (les poissons) et les éléments qui viennent perturber notre vision ?* Nous voyons nager lentement des poissons qui semblent vouloir échapper à notre regard. Ils se dissimulent derrière des méandres sombres, sorte d'algues ou de vagues ombreuses qui les rendent imperceptibles. Des bulles d'air et des particules flottantes participent également à leur camouflage. *Interlude* rend compte de l'élégance des poissons et cherche à figurer les mondes aquatiques en utilisant les particularités de la pellicule, le développement artisanal de celle-ci permettant de produire des aspérités.

Pour ce poème visuel (où la musique ajoute beaucoup à la douceur des images), Joost van Veen a utilisé de la pellicule permettant d'obtenir des contrastes forts entre le noir et le blanc. Ce choix lui permet d'assimiler deux univers : celui liquide des poissons et celui chimique de l'émulsion de la pellicule. Les poissons filmés sur pellicule habitent d'autres profondeurs, celles de l'émulsion. Motif, fond et support œuvrent ensemble

dans un même but esthétique : représenter le trouble et la beauté des fonds marins sous une forme irréelle, comme dans un rêve.

Après avoir montré ce très court film, lançons la discussion avec les enfants avec quelques questions :

- Avez-vous déjà vu des films de ce type ?
- Quelles différences avec des films plus habituels sur les animaux ?
- Quelles sensations avez-vous éprouvées à la première vision ?
- Qu'avez-vous vu ? Des poissons, mais quoi d'autre ?
- S'agit-il de poissons réels ou sont-ils fabriqués par le cinéaste ? Cinéma d'animation ou prise de vues réelles ?

Après cette première expérience, on pourra tenter de cerner le cinéma expérimental. On peut le définir par opposition au cinéma commercial, ou grand public, bien que certains cinéastes populaires (Hitchcock, Murnau, Godard, Lynch...) n'hésitent pas à expérimenter des formes inhabituelles.

Mais plutôt qu'une définition par la négative, on peut affirmer le caractère ouvert, libre, innovant et indépendant du cinéma expérimental. Dominique Païni s'est essayé à le définir : « *On peut qualifier d'expérimental tout film dont la technique utilisée, en vue d'une expression renouvelée de l'image et du son, rompt avec les traditions établies** ». Cette « *expression renouvelée* » concerne autant la réalisation que la diffusion des films (en salle traditionnelle ou lors de performances, d'installations dans des lieux plus incongrus). Se plongeant aussi bien dans les voies de l'abstraction, du collage, de la reprise d'images, de nouveaux modes de narration que dans l'étude des relations au corps, à la lumière et au contraste, à la fragmentation des espaces, à la dilatation du temps ou encore à la spécificité du support (pellicule, vidéo), le cinéma expérimental investit toutes les possibilités du cinéma. Et il a pour volonté de toujours dépasser ses propres limites. Le titre de l'un des films du cinéaste lettriste** Maurice Lemaître, réalisé en 1970, l'annonce clairement : « *Toujours à l'avant-garde de l'avant-garde, jusqu'au paradis et au-delà* ».

Atelier

Pour prolonger la vision poétique d'*Interlude*, on peut faire s'exprimer les élèves par le dessin ou par l'écriture :

- Évoquez le film par un dessin : dire que l'objectif est moins d'être fidèle aux images du film, qu'à son ambiance
- Travaillez sur le voilage d'une image : par exemple en plaçant au-dessus d'un dessin sur papier un calque ou un rhodoïd avec des éléments qui cachent un peu le dessin.
- Écrivez un poème en deux vers, inspirés par ce film de deux minutes

* Dominique Païni in *Le temps exposé ou le cinéma de la salle au musée*, ed. Cahiers du Cinéma-essais 2002 p. 56.

** Voir l'entrée « Lettrisme » dans la [frise consacrée au cinéma expérimental](#).

Séance 2 - De la science à l'art

Comme le cinéma scientifique, le cinéma expérimental cherche à rendre compte du réel mais différemment de ce que nos yeux voient. Et il suffit de poser un regard poétique sur les films scientifiques pour en faire des films expérimentaux.

La caméra cinématographique est le résultat d'inventions scientifiques relevant de la mécanique et de l'optique. C'est une machine à explorer le temps, le mouvement et l'espace. Et dès les débuts du cinéma, les réalisateurs ont eu à cœur d'utiliser cet outil pour comprendre, étudier, découvrir le monde. Mais la fonction du cinéma serait-elle de montrer le réel tel qu'il est ? Il semblerait qu'il lui importe plutôt de l'interpréter et de le creuser pour nous le montrer autrement. La cinéaste française Germaine Dulac percevait dès 1925 que « *le cinéma est un œil grand ouvert sur la vie, œil plus puissant que le nôtre et qui voit ce que nous ne voyons pas* ». Le grand œil ouvert et mécanique aura ainsi comme fonction de nous montrer une trace du réel que l'on ne peut percevoir normalement, comme si, par le fait du cinéma, le réel avait changé de peau.

Une des transformations que le cinéma peut faire subir au réel est liée à la vitesse. La restitution d'une image cinématographique est pensée sur le principe d'une vitesse synchronisée entre le défilement de l'image enregistrée par la caméra et celui de l'image projetée grâce au projecteur. Mais en désynchronisant ses deux vitesses de défilement, on obtient des images accélérées ou ralenties.

Ainsi, le ralenti allie étroitement des questions de durée et de mouvement. Le terme allemand, *Zeitlupe*, rend compte parfaitement de sa puissance : *Zeit* = temps ; *lupe* = loupe. Le ralenti correspond donc au grossissement du temps. Illustration avec les films scientifiques de Lucien Bull.

Films scientifiques de Lucien Bull en prise de vues accélérée

Vidéo : <https://youtu.be/RLR-LT55Ueo>

Ces images ont été réalisées entre 1904 et 1907 par Lucien Bull (qui fut assistant d'[Étienne-Jules Marey](#)). Elles montrent des exemples de changements de vitesses à travers l'utilisation de prises de vues ultra-rapides (images tournées à 1400 i/s et projetées à environ 20 i/s), ce qui entraîne un effet de ralenti à la projection (les mouvements sont du coup environ 70 fois plus lents qu'en réaliste !)

Ces bandes, d'une beauté plastique confondante, invitent à la contemplation d'un monde inaccessible à l'œil nu : bulles de savon qui éclatent (à retardement !), insectes dont on distingue les moindres battements d'ailes...

Le ralenti, comme possibilité d'analyse et de création, révèle un inconnu à la fois visuel (beauté plastique de ces images), psychique (transfert de notre notion de l'écoulement) et physique (mouvements et actions autrement lisibles). Le cinéaste Jean Epstein* dans son livre *L'Intelligence d'une machine* affirme en 1946 que « *le cinéma nous introduit, et assez brutalement, dans l'irréalité de l'espace-temps*** ». De cette irréalité découle une forme d'abstraction du réel.

Discussion

Avant de montrer les films de la bulle de savon, on peut s'amuser à demander aux élèves à quel moment une bulle de savon éclate quand on lui tire une balle de revolver dessus. Après avoir montré les films, on peut lancer la discussion :

- Êtes-vous surpris par ces images ?
- Ces images vous paraissent-elles réalistes ?

On a du mal à y croire. C'est l'occasion de découvrir que le le vraisemblable (la vérité) n'est pas toujours réaliste... !

D'un point de vue purement scientifique, on constate grâce à ces films que la bulle de savon éclate parfois au moment où un petit projectile la touche, et d'autres fois lorsque que le projectile en ressort après l'avoir transpercée. Cela dépend du poids du projectile...

- Trouvez-vous ces images belles ? Y a-t-il un plaisir purement contemplatif à les regarder ?

Le cinéma expérimental est l'occasion de poser un regard différent sur les images. Les enfants sont sans doute habitués au cinéma narratif, dont le plaisir vient d'abord de la curiosité de connaître la suite de l'histoire. Ici, ils découvriront peut-être qu'on peut regarder des images de cinéma comme on regarde une peinture.

Atelier : jouer avec la vitesse

Ralentir

. Les logiciels de montage gratuits comme Windows Movie Maker permettent de ralentir des images filmées. On filmiera donc une courte action dont on pense que le ralenti révélera des secrets physiques et des charmes esthétiques : jouer à la marelle, tirer un pénalty, la course d'un chien, le vol d'une mouche, la chute d'une goutte d'eau sortant d'un robinet...

Une fois les images importées dans l'ordinateur, on les ralentira dans un logiciel de montage tout en les projetant pour que tout le monde en profite.

. Matériel nécessaire :

- un appareil de prise de vues (appareil photo, caméra ou téléphone) muni d'un câble permettant de charger les films dans l'ordinateur
- un ordinateur muni d'un logiciel de montage de base (pour les deux changements de vitesse), ou du [logiciel Gif animator](#) (pour l'accélération)
- un vidéoprojecteur relié à l'ordinateur

Accélérer

. Certains films scientifiques, tout aussi fascinant que les films de Lucien Bull, accélèrent des phénomènes lents afin de rendre perceptible leur évolution : [mouvements d'une tige de haricot](#), [mue d'une araignée](#), [vieillessement d'un visage](#), [démolition d'un immeuble](#)...

Ce type de film est réalisable avec peu de matériel :

- quelques graines ou n'importe quoi d'autre qui se transforme dans le temps ;
- un appareil photo (de préférence muni d'un pied ou d'un système pour le fixer)

On prend des photos à intervalles réguliers, qu'on importe dans le logiciel Gif Animator pour les mettre bout à bout et les lire en continu.

* Voir dans la frise Histoire du cinéma expérimental l'entrée consacrée à ce cinéaste et théoricien du cinéma.

** Jean Epstein *L'Intelligence d'une machine* in *Écrits sur le cinéma*, Tome 1, ed. Seghers/Cinémaclub, Paris, 1974, p. 286 (réédité aux Presses du Réel en 2014). Ce texte est disponible dans son entier [ici](#).

Séance 3 - Filmer le monde

La séance précédente était consacrée à des films montrant une réalité inconnue et inaccessible sans le recours à la caméra. Ici, on montrera des films qui bousculent une réalité familière aux spectateurs. La séance s'articule donc autour des mutations du réel par le biais du cinéma.

Le cinéma entretient avec cette question du réel un lien particulier, des premières vues des frères Lumière aux effets contemporains liés à la 3D. Faire plus réaliste serait une des missions du cinéma, essentiellement pour des raisons de participation et de réception, considérées comme plus aisées dans le cas du réalisme. Cette idée que le cinéma est un art réaliste est souvent ancrée dans l'esprit des enfants. Il est intéressant de les questionner sur ce qui constitue généralement un film : une mise en scène, une narration, un dispositif de prise de vues, des choix des lumières et des cadres, le montage. Tous ces éléments sont en fait des outils permettant de transformer la réalité. Même l'approche dite documentaire ne crée pas du réel, elle rend compte d'un point de vue sur le réel. « *Le réel, c'est ce contre quoi on se cogne* », disait le philosophe Jacques Lacan, c'est-à-dire ce qui éveille en nous une autre manière de voir le monde. Le cinéma est à même non pas de restituer le réel, mais de l'interpréter et de le faire sentir. Cette capacité de sensation s'affirme très fortement dans le cinéma expérimental. Le cinéaste américain Stan Brakhage estime que la caméra filmant la réalité est un leurre car la caméra transforme la réalité. Brakhage, dans son texte consacré à Georges Méliès, décrit l'étonnement que ce-dernier a sans doute ressenti face à la découverte du Cinématographe des Lumière : « *Il a dû immédiatement voir en cette machine la possibilité de transformations infinies**. »

Une image n'est jamais l'objet qui est dans l'image, mais simplement sa représentation. Cette approche du réel permet de soumettre ce-dernier à la question du point de vue et de la position (de la place) du cinéaste, aussi bien dans ce qui est de l'ordre physique que de ce qui touche à sa proposition personnelle d'interprétation du monde. Démonstration avec les images de Patrick Bokanowski.

Au bord du lac de Patrick Bokanowski

Vidéo : <https://youtu.be/bpoXl6C2qcY>

Au bord du lac (France, 1993, 6 min) montre des moments de loisirs et de détente filmés à proximité d'un lac. Une succession de plans fixes filme de manière insolite des scènes familiales.

Ce film se compose de répétitions par le montage (dans les images et la musique), de combinaisons chromatiques rappelant des pratiques proches de la peinture, de plans serrés ou larges ondulant au travers d'effets visuels obtenus au tournage par l'utilisation d'optiques déformantes. Des éléments (mouvement, couleur, terre, soleil, miroitement...) s'animent au grès de formes plastiques évocatrices visant à détourner les images et prélevant dans le réel des signes de poésie. Cette démarche vise à abstraire le réel par des outils lyriques propres au cinéma : variation de la lumière, modulation des formes, glissement des couleurs. La dissolution des formes et des couleurs donne une sensation

liquide à ces images. La puissance de la musique invite également à envisager le lien image et son de façon totalement lyrique.

Métamorphoser le réel par le fait même de le saisir cinématographiquement implique que le cinéaste soit un observateur acceptant de subir les variations visuelles que lui impose le territoire scruté : le regard du cinéaste se montre être celui d'un transformateur, d'un compositeur, d'un interprète. Se laisser aveugler, asperger, submerger par les éléments, être saisi par une couleur, un parfum, un son, un motif, cela nécessite une grande disponibilité et une attention émerveillée. Saisir pour métamorphoser : telle pourrait être une définition du cinéma.

Atelier

À partir de ce film, il est possible de demander aux élèves de photographier un élément du quotidien à travers un objet qui le déforme ou lui fait changer de couleur (filtre coloré, verre, loupe, calque, tube...). Il peut être intéressant ensuite de tenter la description de cet objet, description qui peut être prise en charge soit par celui qui a fait l'image, soit par quelqu'un d'autre. Pour prolonger encore cette recherche, cette description peut être donnée à un troisième élève, afin qu'il réalise une autre image photographique inspirée par cette description.

* Stan Brakhage : "Georges Méliès", in *The Brakhage Lectures*, p. 25 (trad Kevin Cappelli, ed. Capricci, 2009)

Séance 4 - un cinéma de rêve

Dans cette séance, on découvre un cinéma libéré des contraintes du réalisme.

Dans les années 1920, divers films se réclament des grands courants artistiques qui bousculent le monde de l'art : ainsi, *Le Ballet mécanique* de Fernand Léger et Dudley Murphy (1924) se veut cubiste, *Entr'acte* de René Clair (1924) surréaliste, *Berliner Stilleben* de László Moholy-Nagy (1926) laisse poindre l'influence du Bauhaus, *Vormittagsspuk (Fantômes du matin)* de Hans Richter (1927) est assimilé au dadaïsme*... Ces films des avant-gardes historiques développent des hypothèses esthétiques liées au mouvement, à la lumière, à l'objet, à la machine. Bien que venant de la peinture, Fernand Léger explique qu'il s'est réellement découvert cinéaste : « Grâce à la caméra, j'ai fait alors bouger des objets qui ne bougent jamais et j'ai vu qu'ils prenaient un sens objectif. » Ces films jouent avec des éléments typiquement cinématographiques : la répétition, la reprise, le gros plan, les cadrages obliques, le flou et la superposition. Tous ces éléments, qui perturbent notre vision, tendent à rendre irréaliste la réalité, en nous montrant le monde tel qu'il n'a encore jamais été vu.

Exemple de film des avant-gardes historiques : *Fantômes du matin* de Hans Richter

Vidéo : https://youtu.be/z0ICOm_fc8Y

(Allemagne, 1928, 7 min) (accompagnement musical recréé sur ce lien, l'original ayant été perdu)

Film ludique de l'Allemand Hans Richter, à l'humour dadaïste, *Fantômes du matin* fut très mal vu par le régime Nazi qui qualifia ce film d'« art dégénéré ». Nous sommes en permanence entourés de choses que nous considérons comme inanimées. Mais les choses sont aussi des êtres nous dit Hans Richter. Et lorsqu'on les « laisse vivre », elles nous révèlent des nouveautés insoupçonnées : les chapeaux, cols, tuyaux d'incendie ou mains de poupées sont aussi vivants que des yeux, des souris ou même des branches... Richter cherche à « libérer l'objet de sa signification rationnelle ». Son film provoque chez le spectateur une attention flottante propice aux rêves, à la mise à distance de ce qui est représenté, entraînant un éloignement qui trouble notre perception, comme lors du sommeil (« *L'homme n'est pas seulement un raisonneur mais aussi un dormeur* » nous rappelle l'écrivain Maurice Nadeau).

Discussion

- On peut aborder ce film avec les élèves en évoquant le thème de la révolte des objets, si souvent mis en œuvre par le cinéma burlesque, la science-fiction ou le fantastique. Ici, quels objets se révoltent ? Que font-ils ?
- Peuvent-ils évoquer des histoires où les objets s'animent, se révoltent, se déplacent ? On peut penser par exemple aux romans *Pinocchio* de Carlo Collodi, *Alice aux pays des merveilles* de Lewis Carroll, ou aux films *La Belle et la Bête* de Jean Cocteau, [Il était une chaise de Norman McLaren](#), la série des *Fétiche* de Ladislav Starewitch, ou celle des *Koko le clown* des frères Fleischer, *Toy Story* de John Lasseter... ou même encore à de nombreux contes et aux fables par exemple !

- Pourquoi les écrivains ou les cinéastes s'amuse à vouloir donner vie à des objets inanimés ? L'idée de mécaniser des choses, de les faire bouger seul, quelque soit leurs formes, a aussi généré la création des automates, puis des robots.

Atelier

. Vous pouvez demander aux élèves de rédiger une courte nouvelle dans laquelle un objet du quotidien décide de s'animer. Leur récit (composé par leur commentaire face à cet objet animé) devra se faire en fonction de l'objet choisi et des envies que celui-ci pourrait avoir.

. Si on a le temps, on pourra se lancer ensuite dans la réalisation d'une courte séquence vidéo où on animera l'objet image par image (voir la [séance sur l'animation d'objet](#) du parcours cinéma d'animation)

* Le mouvement artistique Dada a été créé en 1916 à Zurich par Tristan Tzara. Son programme : faire table rase des conventions sociales et artistiques. Le peintre Francis Picabia le définit ainsi en 1919 : « *Dada ne veut rien rien rien* ».

Séance 5 - Décrire une sensation

La rencontre avec les films est indispensable dans le cadre d'une approche du cinéma. L'important est avant tout de créer les conditions pour ressentir, comme le souligne Alain Bergala : « *L'art, cela ne s'enseigne pas, cela se rencontre, cela s'expérimente, cela se transmet par d'autres voies que celles du discours seul, et parfois même sans discours du tout ». Face à des films expérimentaux, souvent sans histoire, voir sans personnage, ou composés d'images abstraites, comment exprimer notre sensation ?**

L'exercice consistant à décrire des films expérimentaux en classe n'est pas toujours simple, mais il suffit de s'affranchir de nos habitudes, et de voir les films comme ils sont pour éprouver des sensations. La recherche de (dé)figurations, l'aspect de purs collages générant des images inconnues et étranges, les transformations qu'elles subissent, invitent à considérer la composition de ces films comme des jeux d'images. Ils s'encrent dans des formes propices à la sensation, à la réaction : alchimies de couleurs, effets rythmiques, dislocations, mouvements de caméra inventifs, accidents créatifs. Tout cela entraîne aisément des remarques, des questions... Ces films, qui s'ouvrent alors volontiers aux commentaires, laissent aux élèves la place à la projection comme sensation.

***Self Portrait Post Mortem* de Louise Bourque**

Vidéo : <https://youtu.be/Nr4-LaUy1tk>

Self Portrait Post Mortem (Canada, 2005, 3 min) s'organise autour d'un rythme lent, autant dans le son que dans les images. Le son s'assimile à une respiration, à un battement doux. Quant aux images, elles dessinent au début une ligne colorée serpentant aléatoirement au centre de l'image. Puis apparaît une sorte d'interstice sombre encadré de granulations brunes et rougeâtres. De cette obscurité centrale apparaît enfin un visage.

On peut se questionner sur le titre de ce film, qui annonce un autoportrait après la mort. *De quel portrait et de quelle mort s'agit-il ici ?*

Avant de montrer ce film de Louise Bourque, il est intéressant de questionner les élèves sur ce qu'est un autoportrait. Ce terme semble trouver facilement des échos picturaux avec la peinture et la photographie. Mais qu'en est-il du cinéma ? Le cinéaste retourne-t-il sa caméra vers lui ? Que choisit-il de nous raconter de lui ? Quelle utilisation va-t-il faire du son ? Comment le mouvement des images est-il utilisé ?

Le film de Louise Bourque nous plonge dans une matière organique accompagnée par des bruits corporels. Les couleurs brunes ajoutent une sensation d'intériorité, les formes ressemblent à un grossissement de tissus humains, à des matières observées à l'intérieur d'un corps. Leur défilement pourrait évoquer des écailles, ou une carapace d'où émerge un visage. C'est celui de la cinéaste jeune : ce portrait a été filmé par ses parents alors qu'elle était adolescente. Il semble jaillir d'un ensevelissement organique, comme s'il était enfoui sous de la lave. Ce film nous plonge dans un voyage à l'intérieur

d'un corps d'où ressort un visage. Le corps en question peut bien sûr être celui de la cinéaste (comme la vision métaphorique d'une renaissance), mais il est aussi celui de la pellicule, matière vivante, vibrante, soumise aux variations de la lumière, des opérations de développement des images. La pellicule (et ses composants : les émulsions photosensibles) réagissent au passage du temps et aux effets chimiques qu'elle subit. Cet autoportrait tisse un lien très étroit entre la cinéaste et la matière même de l'image cinématographique. Techniquement, pour obtenir cette dégradation de l'image, la cinéaste a enterré ce film de famille pendant plusieurs mois.

Atelier autoportrait

Après la diffusion de ce film, il est judicieux de laisser les élèves évoquer leurs sensations personnelles. Ils peuvent noter cela sous la forme d'une liste regroupant les différentes sensations que ce film a produit sur eux.

Le jeu des couleurs dans ce film peut aussi évoquer une saison. Quelle serait-elle ? À partir de là, on peut demander aux élèves de réaliser un autoportrait (ou un portrait) en lien avec les couleurs d'une saison de leur choix. On peut s'appuyer bien sûr sur des peintures (Arcimboldo, Frida Kahlo, Vincent van Gogh, Pablo Picasso, Francis Bacon, Gustave Courbet, Andy Warhol...), des photographies ou des films.

*Alain Bergala in *L'Hypothèse cinéma. Petit traité de la transmission du cinéma à l'école et ailleurs*, ed. Cahiers du Cinéma/essais, Paris, 2002, p. 20.

Séance 6 - Re-montage

Les questions abordées par le cinéma expérimental touchent également aux fonctions du montage, en particulier à travers la pratique du *found footage*.

Le cinéma, pour répondre à notre besoin d'être des spectateurs de mises en scène, établit des codes, développe des registres et invente des formes. Ces codifications rassurantes ont fait émerger au cinéma la notion de genre, aidant le spectateur à s'y retrouver par le biais d'effets d'annonce reconnaissables : affiche, reprise d'un même motif, développement de codes et de registres attendus, effets de surprises par rapport à notre attente... Exploitant ces codes des genres cinématographiques, s'est développée la pratique du *found footage* qui utilise des images déjà tournées par d'autres réalisateurs et les détourne de leurs finalités premières. Cette pratique de re-montage*, motivée par l'instauration de stéréotypes figés dans les genres du cinéma classique, amplifie leur aspect analytique, politique, pamphlétaire ou plastique.

Dès 1969, le cinéaste américain Jonas Mekas envisageait la généralisation de ce procédé : « *Je pressens que l'ensemble de la production hollywoodienne des quatre-vingts dernières années pourrait devenir un simple matériau pour de futurs artistes cinéastes.* »

Historiquement, le *found footage* s'est développé véritablement dans les années 1950/1960 (même si cet art du détournement a connu de brillants antécédents) et continue à se déployer aujourd'hui (les outils numériques ont permis d'étendre cette pratique). Il associe souvent impertinence critique et jubilation plastique, déconstruction et harmonie et ce n'est pas pour rien si ses deux sources iconographiques principales sont le film hollywoodien *mainstream* et le document de propagande ordinaire [comme le souligne l'analyste Nicole Brenez](#). Les films de *found footage* confrontent des images entre elles selon la proposition d'un cinéaste s'autorisant des rapprochements, des regroupements, des coupes, des ellipses. Ce nouveau montage entraîne une lecture différente des images. Le *found footage* invente des liens inédits entre les images.

Counter de Volker Schreiner (Autriche, 2004, 5 min)

Vidéo : <https://youtu.be/lhhcSj00wok>

Comment résumer ce film ? Qu'y avons-nous vu ? Ces questions permettent de se rendre compte de l'aspect linéaire du film. Et en même temps, cela ne suffit pas à comprendre ce que nous avons vu...

Ce film est composé de dizaines d'extraits de films sélectionnés par le cinéaste, qui recompose sous nos yeux un compteur s'étalant de 266 jusqu'à 1. Chaque chiffre de cette suite apparaît dans une partie de l'image et ce sous différentes formes : numéro de chambre d'hôtel, plaque d'immatriculation, réveil...

À quoi sert ce jeu de montage ? Qu'est-ce que cela produit sur nous, sur notre attention par rapport à ce que l'on voit (dans un court moment) ?

Les nombreuses séquences prélevées par le cinéaste, mises bout à bout, nous invitent à un jeu d'observation, où nous sommes sollicités pour retrouver les nombres situés à différents endroits dans les images. Notre concentration étant dirigée vers les nombres

successifs, nous ne percevons qu'à peine le reste de l'image (chaque plan ne durant qu'une seconde). Ainsi, Schreiner questionne notre liberté d'observation en nous incitant à diriger notre regard vers un élément précis de l'image. À travers ce jeu d'observation et d'attention, le cinéaste pointe un phénomène que l'on retrouve dans de nombreux procédés de mise en scène, où les réalisateurs cherchent à brouiller notre attention en nous orientant vers ce qu'il veut nous montrer. Pour accentuer ces choix, les réalisateurs utilisent de nombreuses possibilités du cinéma : lumière, cadrage, échelle et durée du plan... Au-delà de son aspect jubilatoire, *Counter* nous parle de mise en scène et de distribution d'informations : l'un des rôles des cinéastes est bien de nous guider à l'intérieur des images qu'ils créent, en choisissant comment nous apporter les informations les concernant : tel un joueur de cartes, il distribue selon son bon vouloir ses informations et se joue de notre attention.

Atelier : frise d'images

Le terme 'montage' renvoie à des actions (manuelles, intellectuelles, analytiques) très complexes**. À travers la notion de montage cinématographique, on peut traiter des questions de continuité et de discontinuité (ordre, classement) et de placement dans un cadre (position, notion de composition d'une image). Pour l'aborder avec des élèves, une piste est de la rapprocher du collage. Pour eux, coller est un geste simple, pratiqué aussi bien dans des disciplines manuelles, que plus virtuellement en utilisant les fonctions d'un ordinateur.

. Cet atelier propose aux élèves de composer une frise d'images, regroupant des images choisies par eux (venant ou non du cinéma). Choisir les images et les agencer les amène à réfléchir à la conception d'un montage éclectique mais dont l'organisation, la continuité fait ressortir une cohérence. Abordant des questions qui ne sont plus seulement de l'ordre de la logique narrative, la suite d'images peut avoir différentes orientations : organisation par thématique, par couleur, par forme, par analogie visuelle... Jouer, c'est aussi procéder à des choix, mettre en ordre (ou en désordre ce qui nous semble incohérent ou trop cohérent), faire des expériences, des essais. Mêler image de cinéma, publicité, peinture, dessin, photographie... permet de sensibiliser les élèves à une pratique de montage/collage travaillant d'autres types de circulations entre les images. Cette démarche amène les élèves à se questionner sur la pertinence de leurs choix. La frise, s'élaborant au fil du temps, peut se composer d'autant d'images que l'on veut, de manière individuelle ou par petits groupes.

. Si on dispose de plus de temps, le même exercice peut être proposé avec des extraits de différents films, montés au moyen d'un logiciel idoine.

*Cette notion de montage peut être ouverte plus largement aux pratiques artistiques du XXe siècle : en littérature (Joyce, Apollinaire, Pound, poésie dadaïste et surréaliste, Eliot, poésie sonore et lettriste) ; en photographie (Alexander Rodtchenko, Alain Fleischer, Sergueï Paradjanov) ; en architecture (Josef Chochol) ; en peinture (cubisme, futurisme, constructivisme, nouveau réalisme...) ; en musique (Arthur Honegger, Arthur Ohéri, John Cage, Pierre Henry, eRiKm...) ; et en vidéo bien sûr.

**À ce sujet, je renvoie par exemple au premier chapitre du livre de Térésa Faucon, *Penser et expérimenter le montage* (coll « Les fondamentaux » ed. PSN, Paris, 2009), qui propose une typologie détaillée des aspects du montage.

Séance 7 - Un support : la pellicule

En considérant les étapes de création d'un film en pellicule argentique, on se rend compte que la pellicule tient une place prépondérante dans ce processus : indispensable au tournage, révélée lors du développement, coupée et organisée au montage puis enfin « exposée » au moment de la projection. La pellicule est le support spécifique du cinéma, lui donnant sa matière première de travail. Sans utiliser de caméra, il est possible de réaliser des films directement sur la pellicule, en prenant compte de ses particularités : transparence du support, composition chimique du film, particularité de sa matière, défilement des images...

La pellicule (d'abord inventée pour la prise de vue photographique au milieu des années 1880) se compose d'un support transparent (aujourd'hui en plastique) sur lequel sont appliquées des couches d'émulsions sensibles à la lumière (couches dites photosensibles). Quand on filme, ces couches sensibles permettent de saisir les images, d'impressionner la pellicule. Le moment du laboratoire reste crucial pour faire apparaître les images. De nombreuses possibilités apparaissent alors au cinéaste qui s'intéresse à l'aventure des images : variations des couleurs et des contrastes, présences des grains de l'émulsion chimique plus ou moins visibles sur la pellicule...

Les pellicules imbibées d'émulsion sur lesquelles on a filmé vont pouvoir subir une transformation par grattage de l'émulsion chimique, mais aussi par colorisation des images (en appliquant des encres dessus). Les pellicules transparentes (sans émulsions ni images) permettent aussi des expériences plastiques utilisant peintures, encres, vernis... appliqués sur le support. On parle alors de films réalisés sans caméra, conçus directement en intervenant sur la pellicule, qu'elle soit transparente ou avec des images. Nous proposons de découvrir deux films réalisés directement sur de la pellicule. Le premier est conçu en utilisant des images d'un film copiées sur de la pellicule vierge ; le second en intervenant avec des encres directement sur de la pellicule transparente.

***L'Arrivée* de Peter Tscherkassky (Autriche, 1999, 2 min)**

Vidéo : <https://youtu.be/cyUDDXrtDfY>

Ce film du cinéaste autrichien Peter Tscherkassky utilise des images prélevées dans *Mayerling*, tourné en 1968 par le réalisateur britannique Terence Young, et interprété par Catherine Deneuve et Omar Sharif. De ce long métrage de fiction se déroulant fin XIXe siècle, Tscherkassky ne conserve que quelques secondes montrant l'arrivée d'un train dans une gare et les retrouvailles sur le quai des deux personnages du film d'origine. Ce choix évoque tout naturellement la célèbre vue des frères Lumière [Arrivée d'un train en gare de La Ciotat](#). Et ceci n'est pas un hasard : *L'Arrivée* est un hommage au cinématographe.

En suivant le déroulement du film, quels éléments du cinéma découvrons-nous ? Que voyons-nous dans ce film qui d'habitude nous ne voyons pas ? Qui est alors la véritable « star » de ce film ?

L'Arrivée débute par un faisceau de lumière éclairant un simple écran blanc sur lequel vont ensuite apparaître des fragments d'images : on y voit les bords de la pellicule, les perforations, la piste du son optique, des lisières non identifiables. Puis peu à peu se

dévoilent des images représentant la gare, le train, encore peu visibles (elles semblent mal placées dans le projecteur et paraissent flotter : elles sont floues, décadées). Enfin, on finit par voir plus nettement le quai d'une gare : s'y arrête un train, une femme en descend, un homme vient l'accueillir et l'embrasse : c'est le début de toutes les histoires (la rencontre amoureuse) et la fin de *L'Arrivée*. Tscherkassky nous invite à assister à l'arrivée sur l'écran de la vraie « star » du cinéma, à savoir la pellicule. Dès que celle-ci remplit sa fonction classique (être projetée afin de voir les figures filmées), le film s'arrête. Tscherkassky nous rappelle que ce que nous voyons lors d'une projection, c'est toujours de la pellicule agrandie, ce que l'on peut avoir tendance à oublier*. Ce film a été réalisé sans caméra. Tscherkassky applique directement sur de la pellicule vierge des images déjà filmées (celle du film *Mayerling*). Pour cette technique mettant en contact de la pellicule impressionnée avec un film vierge, le cinéaste utilise un crayon optique lumineux pour recopier les parties qu'il choisit à l'intérieur de chaque photogramme afin d'impressionner les images sur la pellicule vierge. Cette technique du contact s'inspire des rayogrammes initiés par le photographe Man Ray, que Tscherkassky admire et cite souvent.

***Swinging in the Lambeth Walk* de Len Lye (GB, 1939, 3 min 30)**

Vidéo : <https://vimeo.com/92722063>

Le cinéaste, sculpteur et musicien d'origine néo-zélandaise Len Lye est considéré comme l'un des pionniers des direct films, œuvres réalisées par interventions directes sur la pellicule (dessin, grattage), et aussi par l'utilisation de teintages, de caches, de collages, de pochoirs... À travers ses films nous découvrons un monde fait de formes et de couleurs.

Quels sont les personnages de ce film ? raconte-t-il une « histoire » ?

Les peintures animées de Len Lye offrent une autre vision du cinéma orientée du côté de la sensation pure et non plus vers la continuité de la logique narrative. En peignant des lignes, des arabesques, des signes et d'autres figures rappelant des formes organiques, ils génèrent un tremblement, un doute qui nous invite à repenser notre regard sur le cinéma. L'enjeu de ce film est de susciter en nous un autre rapport entre la figure et le fond, entre paysages et « personnages ». En faisant danser des lignes et des plans de couleurs, la spatialité des images traduit alors de manière complexe les pulsations rythmiques, qui rendent compte parfaitement de l'intensité et de la joie générées par les mouvements et les couleurs. Ses rythmes colorés, sa construction par collage sont en lien avec la musique entraînante de ce film (entre autre interprétée par Django Reinhardt et Stéphane Grappelli).

Atelier d'intervention sur pellicule

Cet atelier d'intervention sur pellicule permet de se plonger au cœur de questions de cinéma, et de porter un regard différent tout en s'appuyant sur des techniques qui sont familières aux élèves : le dessin, le grattage. Cette découverte de l'intervention sur film permet d'envisager le cinéma sous une approche plastique et manuelle, individuelle et collective, attentive et ludique. Le programme pédagogique de cet atelier d'interventions sur pellicule répond à cette observation : donner accès aux élèves à d'autres mondes, à d'autres types d'images.

Lignes et points, illusion d'un mouvement, décomposition d'un motif, effet de tailles,

apparitions et disparitions... sont autant d'instruments dynamiques et rythmiques explorés par l'intervention sur pellicule.

Les films peints rendent sensibles à la matérialité des images, aux couleurs déposées sur la pellicule et agrandies sur l'écran, au rythme donné aux images par le phénomène du défilement, au lien entre la figure et le fond composé directement sur le support. Ils permettent de percevoir nettement l'épaisseur des matières (superposées, creusées, sculptées), la densité des couleurs appliquées sur le celluloïd. Ils permettent de saisir le rapport entretenu par le cinéma avec les formes abstraites.

Pour le descriptif de cet atelier, voir [la séance 2 du parcours animation](#).

*Tscherkassky travaille avec de la pellicule 35mm, sans effet numérique ni informatique. Ces films travaillent sur la projection en pellicule. D'autres questions bien sûr se font jour quand on projette en numérique.

Séance 8 - De la couleur

L'histoire de la couleur au cinéma est longue et vaste, des films primitifs peints aux filtres utilisés au tournage, du teintage au Technicolor, en passant par toutes les variations possibles de colorimétrie dues aux choix des supports de tournage ou au travail de post-production. Les relations à la couleur ont bien sûr entraîné de nombreuses voies dans le champ du cinéma expérimental.

Une d'entre elles revisite une pratique liée au cinéma d'animation : [la rotoscopie](#). Il s'agit de redessiner sur des feuilles chaque image d'une séquence filmée en prise de vues réelles. Cela permet d'obtenir une animation très fluide et précise. Les pionniers de la rotoscopie apparaissent dès les origines du cinéma. De nombreux grands réalisateurs, entre autre les frères Fleischer (avec en particulier les films de la série *Koko le Clown* dès les années 1910 ou encore leur *Voyage de Gulliver* en 1939), Walt Disney (*Blanche-Neige et les 7 nains*, 1939 ou encore *La Belle au bois dormant*, 1957) et bien d'autres depuis, ont utilisé cette technique.

Dans les pratiques expérimentales, certains cinéastes utilisent la rotoscopie et l'image par image afin de provoquer des effets de scintillements. On appelle ce genre de films clignotants des *flicker films*.

***Milk of Amnesia* de Jeff Scher (États-Unis, 1992, 5 min)**

Vidéo : <https://youtu.be/ARiKEZoTBV8>

Ce film est bien un film d'animation : on y voit des formes dessinées s'animer. Mais quelque chose dans l'utilisation des couleurs vient pourtant perturber notre vision... *Voit-on parfaitement le mouvement des personnages dessinés ? Que se passe-t-il avec le décor où ils évoluent ?*

La majorité des films de Jeff Scher est réalisée en rotoscopie. Il emploie comme matrice des fragments de films qu'il prélève dans des bandes annonces, des publicités ou des films de fiction (sa démarche s'apparente donc aussi au *found footage*). Il redessine chaque image puis les colorie, y ajoutant aussi des collages (journaux, photographies, timbres-poste...). Les dessins réalisés l'un après l'autre (image par image) suivent le rythme des images filmées et décomposent parfaitement le mouvement en étapes successives. Mais la sensation de continuité du mouvement recomposé est perturbée par les changements de couleur à chaque image. Avec ces films, Jeff Scher applique une des lois fondamentales de l'animation : à chaque image, une expérience.

L'enjeu est de produire des perturbations visuelles tout en rendant compte d'un phénomène inhérent à la projection cinématographique : le défilement discontinu des images au moment de la projection. Vouloir rendre visible, et sensible, ce qui constitue ontologiquement le cinéma correspond bien aux recherches du cinéma expérimental, qui tend entre autre à nous rappeler et à nous faire ressentir la singularité des dispositifs cinématographiques.

Atelier folioscope

Après avoir découvert le film de Jeff Scher, un atelier de folioscope (que l'on appelle aussi *flipbook*) peut être initié avec comme règle du jeu de changer de couleur à chaque dessin, tout en respectant la décomposition d'un mouvement simple. L'idée est de rendre compte d'un mouvement malgré les différences importantes dues à l'utilisation des couleurs.

Pour les indications pratiques au sujet de cet atelier, voir la [séance 4 du Parcours « À la découverte du précinéma »](#).